

TAKE ON HELICOPTERS — HINDS —



HANDBUCH

 **Bohemia
Interactive**

Photosensitive anfälle (anfälle durch lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC- und Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese sogenannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von PC und Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die



Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die PC- und Videospiele verwenden.

Inhaltsverzeichnis

Photosensitive anfälle	2
Inhaltsverzeichnis	3
Take On Helicopters: Hinds	4
Hubschrauber	4
Spielbarer Inhalt	11
Herausforderungen	11
Zeitprüfungen	12
Mehrspieler	12
Verschiedene Inhalte	12
Anleitung für erweiterte Funktionen	12
Ausfahrbares Landegestell	12
Rollend	12
Waffenauswahl	12
Waffe abfeuern	13
Pilot - Manuelles Feuer	13
Pilot - Zielen	13
Schütze - Zielen	13
Gegenmaßnahmen	13
Top-Down-Radar	13
SACLOS-Raketen	13
Support	14
Telefon-support	14
Helpline	14
Nützliche Links	14
Mitwirkende	15
Lizenz - und Garantiebedingungen	16
Legal Information	18



Take On Helicopters: Hinds

Willkommen bei *Take On Helicopters: Hinds*! Dieses Handbuch befasst sich mit einem Teil der neuen Inhalte und Funktionen dieses DLC. Ausführlichere Informationen über Take On Helicopters finden Sie im Spielhandbuch, das sich im Hauptinstallationsverzeichnis des Spiels befindet.

Hubschrauber

Mil Mi-24P

Der **Mil Mi-24** (russisch: **Миль Ми-24** / NATO: **Hind**) ist ein schwerer Kampfhubschrauber. Er kann zudem bis zu acht Kampftruppen im Frachtraum transportieren. Seit 1972 ist er Teil der Soviet Air Force und wird seitdem von mehr als 30 weiteren Ländern verwendet. Die sowjetischen Piloten bezeichnen den Angriffshubschrauber oft als, Der fliegende Panzer'.

Der Hubschrauber basiert auf Mil Mi-8 und hat zwei Triebwerke sowie ein Hauptrotorsystem mit fünf Rotorblättern. Auf den zwei kleinen Flügeln sind verschiedene Waffensysteme montiert. Diese gestatten den Einsatz bei Luftnahunterstützung, Panzerabwehr und Luftkampf.

Der gepanzerte vordere Rumpf, die Rotorblätter aus Titan und die gepanzerten Frontscheiben halten direkten Einschlägen mit Munition vom Kaliber 0.50 stand. Durch seine aerodynamische Konstruktion und seinen höheren Auftrieb durch die Flügel wurde er zum schnellsten Drehflügelflugzeug seiner Zeit.

- Leergewicht: 8.620 kg
- Nutzbare Kraftstoffmenge: 1.400 kg (1.950 l)
- Höchstflugdauer: 125 Min.
- Maximale Belastbarkeit der Haken: 2.500 kg
- Maximale Belastbarkeit der Flügel: 1.500 kg
- Höchstgewicht: 11.800 kg
- Maximale Fluggeschwindigkeit: 335 km/h (auf Meereshöhe)
- Maximale Steiggeschwindigkeit: 12,5 m/Sek.

Die Mi-24P (NATO: Hind-F) ist mit einer seitlich befestigten automatischen Zwillingsskanone vom Typ Gryazev-Shipunov (GSh) mit einem Kaliber von 30 mm ausgerüstet.

Mil Mi-24V

Die **Version Mi-24V (NATO: Hind-E)** ist mit einem ferngesteuerten Frontgeschützturm mit einer Gatling-Kanone vom Typ Yakushev-Borzov (YakB), einem Kaliber von 12,7 mm sowie vier Geschützrohren ausgerüstet.

Mil Mi-24 SuperHind Mk.III

Der **SuperHind Mk.III** ist die westliche Verbesserung des Mi-24 und wurde in Südafrika hergestellt. Er erhielt eine moderne Verbesserung der Bordelektronik sowie neue Waffensysteme und Gegenmaßnahmen. Durch die zusätzliche Ausrüstung mit einem F.L.I.R.-Pod und einer Fernsehkamera eignet er sich auch für das moderne Schlachtfeld.



Lackierungen



Polnisch (Wüste)



Polnisch (Grün)



Deutsch (alt - DDR)



Angolanisch



Ungarisch



Kubanisch



Kubanisch (Ausstellung Santiago)



Russisch (Hellgrün)



Russisch (Grau)



Russisch (National - Hell)



Russisch (National - Dunkel)



Russisch (KFOR)



Russisch (Berkuti-Gruppe)



Burundisch



Irakisch



Tschechisch (NATO - Dunkel)



Tschechisch (Wüste)



Tschechisch (Experimentelles
Radar-Absorbierendes Material - RAM)



Tschechisch (Tiger)



Slowakisch



Elfenbeinküste



Georgisch



Mazedonisch



Bulgarisch



Jugoslawisch



Sri-Lankisch



Ukrainisch



Vereinte Nationen



Takistanisch



ION

Spielbarer Inhalt

Herausforderungen



Fliegen Sie eine Reihe von dynamischen Herausforderungen, die bei jedem Spiel variieren! Besetzen Sie den Kampfhubschrauber für verschiedene Erfahrungen als Pilot oder als Schütze.

- **Glückstopf** – Sie möchten einfach einen Hubschrauber in die Schlacht fliegen – welcher, ist Ihnen egal? Diese Herausforderung wählt einen zufälligen Militärhubschrauber und wirft Sie direkt in eine unserer Kampfmissionen!
- **Patrouille** – Es gibt einen Anstieg feindlicher Kommunikation und Bewegungen. Patrouillieren Sie entlang der vorgegebenen Flugroute und erkunden Sie alle Anzeichen rebellischer Aktivitäten.
- **Basisangriff** – Der Geheimdienstbericht enthüllte das Vorhandensein konzentrierter Feindaktivitäten. Heben Sie ab und greifen Sie die feindliche Stellung an!
- **Bodenunterstützung** – Wir haben verbündete Bodentruppen

abgesetzt, die sich tief in das feindliche Gebiet vorkämpfen sollen. Unterstützen Sie die Bodenoffensive mit Luftnahunterstützung!

Zeitprüfungen



Fünf neue Rennen mit Zeitprüfungen bringen den SuperHind und seinen Piloten über dem ausgedehnten südasiatischen Gebiet richtig auf Touren.

Mehrspieler



Ein schnelles und unterhaltsames Deathmatch in Hinds. Spielbar als Pilot, Schütze oder sogar beides!

Verschiedene Inhalte

- Eine Auswahl stationärer Waffen wie Maschinengewehre, Raketenwerfer zur Panzerabwehr und Luftverteidigung.

- Zusätzliche Panzerfahrzeuge.
- Militärische Befestigungsanlagen und Gebäude.

Anleitung für erweiterte Funktionen

Bei Take On Hinds erleben Sie ein noch kampflastigeres Gameplay als im Hauptspiel. Hier finden Sie einige Tipps zur Steuerung der verschiedenen Kampfsysteme und bestimmter neuer Technologien (Anmerkung: Alle Steuerschemata beziehen sich auf die Standardeinstellung):



Ausfahrbares Landegestell

- Der Hind verwendet ein System mit ausfahrbarem Landegestell.
- Um es ein- oder auszufahren, verwenden Sie Strg rechts + L oder die entsprechenden Symbole im Cockpit.
- Das Fliegen mit ausgefahrenem Landegestell verursacht Luftwiderstand.



Rollend

- Hubschrauber mit einem fahrbaren Landegestellsystem können am Boden rollen.
- Mit Strg rechts + W oder den entsprechenden Symbolen im Cockpit aktivieren oder deaktivieren Sie die Radbremsen.
- Pitch ganz nach unten und Steuerhebel nach vorne.
- Rollende Starts eignen sich, um in großen Höhen in die Luft zu kommen.

Waffenauswahl

- Mit F schalten Sie durch die verfügbaren Waffensysteme.
- Als Pilot befehlen Sie dem Schützen, eine Waffe auszuwählen.

Waffe abfeuern

- Die linke Maustaste feuert die aktuell ausgewählte Waffe ab.
- Manche Waffensysteme erfordern für den effektiven Einsatz eine Zielerfassung.

Pilot - Manuelles Feuer

- Manchmal benötigen Sie als Pilot die Waffenkontrolle.
- Aktivieren Sie hierfür im Aktionsmenü die Option 'Manuelles Feuer'.

Pilot - Zielen

- Mit Tab schalten Sie durch die verfügbaren Hauptziele.
- Mit Strg links + Tab schalten Sie durch die verfügbaren Sekundärziele - Gebäude, leere Fahrzeuge.
- Mit Umschalttaste links + Tab wechseln Sie zur vorherigen Zielauswahl.
- Ihr Schütze feuert bei gutem Winkel und / oder guter Zielerfassung.



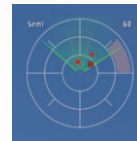
Schütze - Zielen

- Mit Tab schalten Sie durch die verfügbaren Ziele.
- Zur Anwahl des Ziels unter dem Cursor verwenden Sie die rechte Maustaste.
- Quadratisches Symbol - ausgewähltes Ziel / rundes Symbol - Zielerfassung.

Gegenmaßnahmen

- Mit R setzen Sie Gegenmaßnahmen wie ein Flare-Manöver ein.
- Standardmäßig zeigt das Top-Down-Radar Ihres HUDs die verbleibenden Gegenmaßnahmen.

Top-Down-Radar



- Das Top-Down-Radar zeigt die verfügbaren Ziele an.
- Quadratisches Symbol - Bodenfahrzeuge / dreieckiges Symbol - Luft.
- Rot: Feind / Grün: verbündet / Grau: unbekannt.
- Erkannte eingehende Bedrohungen werden durch einen hervorgehobenen Radarbereich angezeigt.

SACLOS-Raketen

- Kampfhubschrauber verwenden oftmals halbautomatische, Befehl zur Sichtlinie'-Raketen, die von Luft-Boden-Waffensystemen geleitet werden.
- Als Schütze sollten Sie das Ziel bis zum Raketeneinschlag aktiv erfassen.
- Das sind keine Fire-and-Forget-Flugkörper und Stabilität ist für die Genauigkeit ausschlaggebend.



Support

Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben bieten wir ihnen wie folgt hilfe an.

Telefon-support

Schnelle technische hilfe bietet ihnen unsere technische hotline, die ihnen mo.-So. (inkl. feiertage) von 8.00 – 22.00 uhr zur Verfügung steht.

Wahlen Sie hierfür bitte:

Tel.: 0900 – 1 466 582 (0,69 € pro minute aus dem deutschen festnetz)

Helpline

Hier gibt es lösungs- und Spielhinweise, erreichbar mo.-So. (inkl. feiertage) von 8.00 – 24.00 uhr.

Wählen Sie hierfür bitte:

tel.: 0900 – 1 463 676 (1,86 € pro minute aus dem deutschen festnetz)

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit erlaubnis ihrer eltern anrufen. Bevor Sie den Support in anspruch nehmen, lesen Sie bitte das handbuch und die hilfdateien im Spiel (z. B. readme files). Bereiten Sie bitte eine ausführliche datensammlung vor, in der Sie ihr computersystem und ihr genaues Problem beschreiben. das wird es uns ermöglichen, ihnen schneller und effizienter hilfe zu leisten.

www.takeonhelicopters.com

Nützliche Links

<http://takeonthegame.com>
<http://community.bistudio.com>
<http://forums.bistudio.com>
<http://www.youtube.com/takeonthegame>
<http://twitter.com/takeonthegame>
<http://www.facebook.com/takeonthegame>



Mitwirkende

Bohemia Interactive

Projektleitung

Joris-Jan van 't Land

Ausführender Produzent

Lukáš Miláček

Kreative Leitung

Jay Crowe

Künstler

Mario Kurty
Tomáš Pavlis
Miroslav Jersenský

Entwickler

Jiří Wainar
Thomas Ryan

Programmierer

Vojtěch Hladík
František Novák

Konfiguration & Mastering

Jan Kyncl
Tomáš Bužga

Qualitätssicherung

Lukáš Haládik

Tontechniker

Ondřej Matějka

Originale Spielmusik

Lukáš Haládik

Sprechercasting

Jay Crowe
Dan Brown
Amy Huck

Berater

Etienne Vandame
Marcel Kica

Der Rest des Teams von Take On Helicopters!

Bohemia Interactive Prague

Lizenz- und Garantiebedingungen

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen morphicon limited („morphicon“), mit Sitz in münchen, und dem Kunden über die Benutzung dieses computer- / Videospiels („Spiel“), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die haftung für etwaige mängel dieser Gegenstände dar.
- (2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher art zu lasten von morphicon abzugeben.

§ 2 urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

- (1) Das Spiel ist zugleich audiovisuell e darstellung und computerprogramm („Programm“) und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 6/9a ff. urhG.
- (2) Morphicon behält sich sämtliche an oder im zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten rechte vor. Sie bleibt insbesondere inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen nutzungsrechte an den audiovisuellen darstellungen des Spiels und an teilen hieraus (wie z. B. charakteren, charakternamen, handlungselementen, dialogen, Szenen, figuren, bildlichen darstellungen und akustischen und musikalischen elementen). Sie bleibt auch inhaberin der marken, titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 nutzungshandlungen, Beschädigung des originaldatenträgers

- (1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen nutzungshandlungen vornehmen.
- (2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der origin aldatenträger beschädigt oder in sonstiger weise unbrauchbar, so kann der Kunde die rechte des § 13 abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen einsendung des originaldatenträgers bei morphicon eine ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum erwerb der ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt „defekte disks“ genauer beschrieben.

§ 4 mehrfachnutzungen und netzwerkeinsatz

- (1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten hardware löschen. Ein zeitgleiches einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer hardware ist unzulässig.
- (2) Der einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines netzwerkes oder eines sonstigen mehrstationenrechensystems ist unzulässig, sofern damit die möglichkeit zeitgleicher mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte netzwerklicenz.

§ 5 dekompileierung und Programmänderung

- (1) Die rückübersetzung de s im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere codeformen (dekompileierung) sowie sonstige arten der rückerschließung der verschiedenen herstellungsstufen des Programms (reverse-engineering) sind unzulässig.
- (2) Die entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die stö rungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Morphicon trotz einer entsprechenden mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier wochen beseitigen kann oder will., darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden lizenz- und Garantiebedingung ist zu beachten.
- (3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende merkmale dürfen auf keinen fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

- (1) Es ist dem Kunden gestattet, unter V erwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des level editor, neue levels, add-on-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam „Spieländerung“ genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die rechte dritter (z. B. urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z. B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein dritter darf in irgendeiner weise von der nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den level editor und andere entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Morphicon befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.
- (2) Mit zustimmung von morphicon, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen lizenzvereinbarung zwischen morphicon und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 nicht gestattete nutzungshandlungen

- (1) Sofern dies durch diese lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder teile (z. B. charaktere, figuren, dialoge oder sonstige elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder teile hieraus über das internet oder ein vergleichbares netz zum abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z. B. über e-mail oder über einen internet-dateidienst wie ftP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.
- (2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach die sen lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das internet oder vergleichbare netze) oder öffentliche wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen

Begleitmaterials eine urheberrechtsverletzung dar, die von morphicon zivil- oder gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 weiterveräußerung

- (1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf dauer an dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende dritte erklärt sich mit der weitergeltung der vorliegenden lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der weitergabe erlischt das recht des alten Kunden zur Spielnutzung.
- (2) Der Kunde darf das Spiel nicht an dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der d ritte werde diese lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die geset zlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Morphicon übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den anforderungen oder zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von morphicon gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 informationspflichten

Das der Kunde nach § 4 abs. 2 der vorliegenden lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung morphicon schriftlich anzeigen. Die mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die nutzungsgestattung endet automa tisch, wenn der Kunde diese lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

- (1) Auf sämtliche recht und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen morphicon und dem Kunden findet das recht der Bundesrepublik deutschland unter ausschluss der un-kaufrechts und des kollisionsrechts anwendung.
- (2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen morphicon und dem Kunden ist – soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im in-land hat – der Geschäftssitz von morphicon. Morphicon ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.
- (3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des handelsgesetzbuches ist – und morphicon ist der Geschäftssitz von morphicon.

Legal Information

Copyright © 2012 Bohemia Interactive. All rights reserved. Take On™ and Bohemia Interactive™ are trademarks of Bohemia Interactive. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2012 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

hashlib++, Copyright © 2007 Benjamin Grüdelbach.

Vorbis Sound Compression Codec, Copyright © 2001 Xiphophorus.

Speex Codec Copyright 2002-2007 Xiph.org Foundation Jean-Marc Valin David Rowe EpicGames Analog Devices Commonwealth Scientific and Industrial

Research Organisation (CSIRO)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS AS IS AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2012 Simul Software Ltd. All rights reserved.

LandInfo - The National Agriculture Imagery Program of Seattle, WA and borderline between State of California and State of Arizona

<http://www.takeonthegame.com>

Notizen



www.takeonhelicopters.com

Copyright © 2012 Bohemia Interactive a.s. All rights reserved. Arma 2™, Take On™ and Bohemia Interactive® are trademarks or registered trademarks of Bohemia Interactive a.s. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2012 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

www.bistudio.com

